



CONTACTA

Sitio web: www.boostclass.eu

Facebook: www.facebook.com/BoostClass-20-154934373020443



SOCIOS DEL PROYECTO

CPIA Formia,
Italia – coordinador
<http://www.cpia10formia.it>

EU-Track, *Italia*
www.eu-track.eu

Centro para la Investigación e Innovación de la Enseñanza,
Bulgaria
<http://www.oecd.org>

Escuela secundaria vocacional de mecánica, eléctrica y electrónica,
Bulgaria
www.pgmeec.com

CEPA Casa de la Cultura,
Getafe, España
<https://site.educa.madrid.org/cepa.getafe/>

Liceo Tecnológico "George Bibescu" *Craiova, Rumania*
<http://www.gsgb.ro/>



Impulsar las clases 2.0 para una enseñanza de alta calidad en la educación de adultos
(BoostClass 2.0)

Proyecto No. 2020-1-IT02-KA204-079329



Cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación refleja únicamente las opiniones del autor y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en ella.



SOBRE EL PROYECTO

Según las estadísticas europeas, solo el 20-25% de los estudiantes en las escuelas de la UE reciben clases de profesores que se sienten seguros en el uso de la tecnología; El 43% de los europeos carecen de competencias digitales básicas; 71 millones de los alumnos que asisten a escuelas en Europa necesitan desarrollar sus habilidades para la sociedad digital. A la luz de la emergencia "COVID-19", muchos profesores "tradicionales" han descubierto y comenzado a utilizar la enseñanza online. Sin embargo, los países de la UE muestran situaciones diferentes en el desarrollo del Sistema de aprendizaje electrónico en la educación de adultos. Ni los profesores ni los alumnos están preparados y equipados para ofrecer un sistema de enseñanza-aprendizaje online eficaz que involucre a los adultos, que en muchos casos son inmigrantes.

En este contexto, las necesidades reveladas son las siguientes:

- Mejorar las habilidades de los profesores en el uso de la modalidad de e-learning mediante la identificación de nuevos entornos y planes de estudio.
- Identificar un enfoque pedagógico eficaz para superar el problema relacionado con las bajas competencias en TIC de los alumnos adultos.
- Definir un sistema de evaluación y valoración eficaz en la enseñanza online que requiera una mayor flexibilidad.



OBJETIVOS DEL PROYECTO

- Definir un marco común para la identificación de enfoques de enseñanza-aprendizaje que puedan promover e implementar de manera efectiva la integración de las TIC en la educación de adultos.
- Reforzar el sistema de valoración y evaluación en la enseñanza online.
- Diseñar recursos educativos abiertos con el objetivo de definir las habilidades técnicas para el uso didáctico; las habilidades metodológicas para los enfoques didácticos y para la integración efectiva de las Apps en la actividad docente.
- Utilizar el atractivo de la tecnología para mejorar la inclusión social, centrada, principalmente, en la mejora de las habilidades lingüísticas.
- Mejorar la colaboración entre profesores y escuelas mediante el intercambio de experiencias y buenas prácticas para mejorar el uso de las TIC en las escuelas de adultos.



RESULTADOS ESPERADOS

Los principales resultados serán los siguientes:

- Marco para integrar las nuevas tecnologías en la educación de adultos a través del aprendizaje basado en proyectos
- Promoción de competencias digitales para el desarrollo de las clases 2.0 en la educación de adultos

Grupo al que va destinado: profesores / educadores de escuelas de adultos y alumnos.



BoostClass2.0

